

ファイナル ファンタジーII



ほう けん しゃ こう りゃく
冒険者のための攻略ガイド

● スクウェア 発売中 6500円

ファミコン通信 特別付録①



カシュオーン城で炎をとったらアルテアへ戻ろう



◆どしてさ？ そんなことしなくたって、ボクたちぜんぜん大丈夫なのに……。



◆まあ大戦艦（だいせんかん）がよおっ!! あー、イライラする。ぜーったい破壊（はかい）してやるからなっ!!



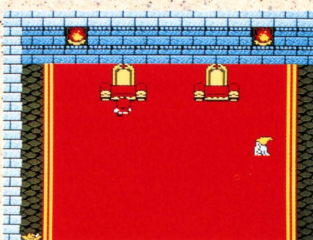
◆あたりまえでしょ。絶対（ぜったい）助（すけ）け出（で）してくるから、心配（しんぱい）しないで待つてくれよ、な。

ながーながーの長い長い道のりの果てにカシュオーン城へ入り、やっとの思いで手に入れた太陽の炎。きつとヒルダ王女（おうじよ）も首（くび）を長くして、ボグらの帰（かえ）りを待っているはず。とゆーわけで、急（いそ）いでアルテアへ戻（もど）ったボクらを待（まち）っていたのは……。ヒルダ王女（おうじよ）じゃなくて、彼女（かのじょ）がつかまっちゃったっていう知らせ……。

ヒルダ王女が大戦艦につかまっちゃったあ!?



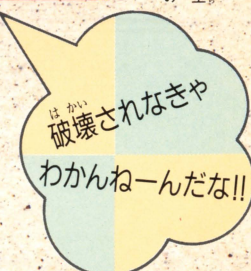
◆……そしだったのか。そんなこと、ボクたち何も気にしてないかなのに……。



◆王女（おうじよ）のいない作戦会議室（さくせんかいぎしつ）。空（から）のいすが、なんだかとてもさみしそーなのだ……。

まち「ひとびと町の人々やミンウから、くわしい話を聞いてみると、どうやら王女（おうじよ）をさらっていったのは大戦艦らしい。そーいえばあのとき、カシュオーン城の前で……。あれがそうだったのか!! ヒルダ王女（おうじよ）のやさしい心づかいが裏目に出ちゃったカンジだな……。それ

にしても帝国軍（ていこぐん）のヤツらって、次から次へとカンにさわることはばかりやってくれるよなあー。ちぐしよーっ!!



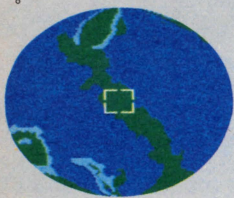
はかい破壊（はかい）されなきやわかんねーんだな!!

大戦艦はココ!!

大戦艦の補給地は、全体マップではこのあたりだぞ。



あ、めーっけ!!



いくら大戦艦といえど、燃料補給はうけるはず。そのときに潜入できるチャンスらしい。いままですーっと暖かく見守ってくれたヒルダ王女。何としても救い出してあげたいよね。もちろん、大戦艦もこっぱみじんにしなきゃ気がすまないしさっ!!

大戦艦へ行く前にふたつの注意点

1 通行証はあるか?

もちろん戦闘ありだぜ

2



入りにくくて帝国の兵士につかまったら、通行証を見せるのだ。そうすれば入れるぞ。

やっと、長い間の目標だった大戦艦への潜入が実現する。その前に、ふたつのことを確認しておこう。ひとつめは通行証。これがないと、入り口での見はりの戦士をやりすこせないぞ。ま、戦ってやつけちゃっても、なかへは入れるけどね。



出る出る。こんなにモンスターが乗ってて空飛べんの? ってぐらい出るぞーっ!!

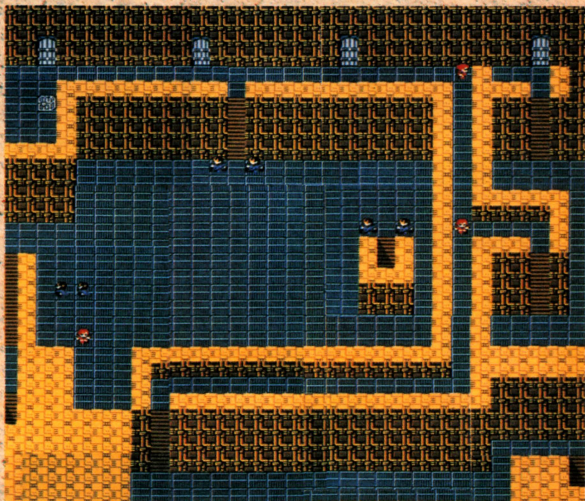
それからふたつめは、もう予想はついてたと思うけど、モンスターがじゃんじゃんで出るってこと。しかもエックシー強いヤツがさ。エンジンルームにたどり着く前に、死んじやったら何にもならないのだ。武器や防具の準備はしっかりしようぜ。

やっとう入!! 大戦艦

ゲームがスタートした直後から、何度もその話を聞き、姿も頭に焼きついている大戦艦。いよいよ、そのなかへ入り、破壊する 때가やってきたのだっ!!

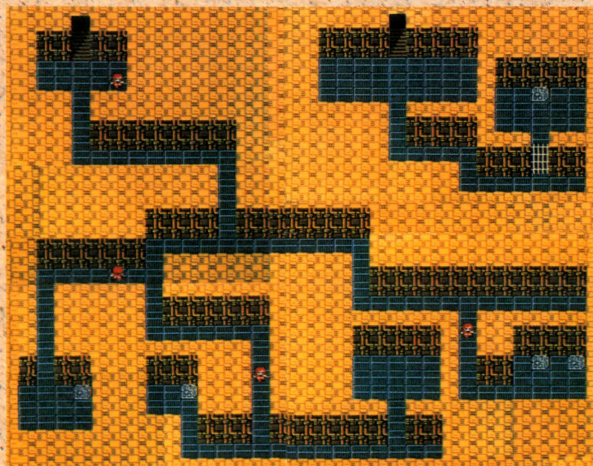
大戦艦①

入ってすぐ通行証のチェックがある。真ん中の階段から右下の階段まで、途中でちょこちょこって寄り道する階段があるけど、だいたい是一本道。とりあえず、左上から、ずーっと右下の階段まで、寄り道しながら進むってのが、一番ヨイ道順なんじゃないかなあ。敵にいつばい会うけどさ。



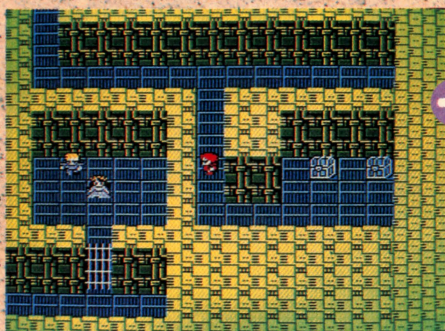
大戦艦②

この階は入りくんで、けっこうめんどくさいのだ。しかも、スカの道は一本もなく、全部つきあたりに宝箱があったりする。うーっ、宝箱を全部取ろうか、それとも目的だけを果たして、傷をあまりおわれないほうにするか、悩みどころだね。



ヒルダ王女発見 大丈夫ですか？

◆ ああ、あれは!! ヒルダ王女とシンドだ!!
なんだ!! 案外簡単に見つかったな!!



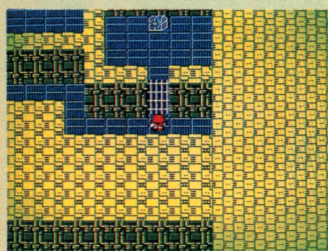
地下で、王女とシンドがろうやに入られていたぞ。だけこの鉄ごうし、どうやってあけるんだろうねえ……? もしかしてアイテムがいるのかな、なんてあせってるキミ。大丈夫、大丈夫。努力するものは報われるってヤツですか、それともこの鉄ごうしがとてもやわなのか……。とにかくすぐ開けられちゃうのだ。さ、王女とシンドを助けてあげたら、あとはこの大戦艦を破壊するだけだぜ!!



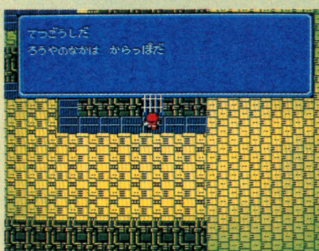
◆ けつこう、軽く開いちゃうんだな、これがさ。



◆ オーケー。必ずぶつ壊すから、まかしといて!!



◆ なんてこんなところに入られてるんだろうなあ……?



◆ え? どうして? 宝箱が入ってるんだけとな。ねえ!!

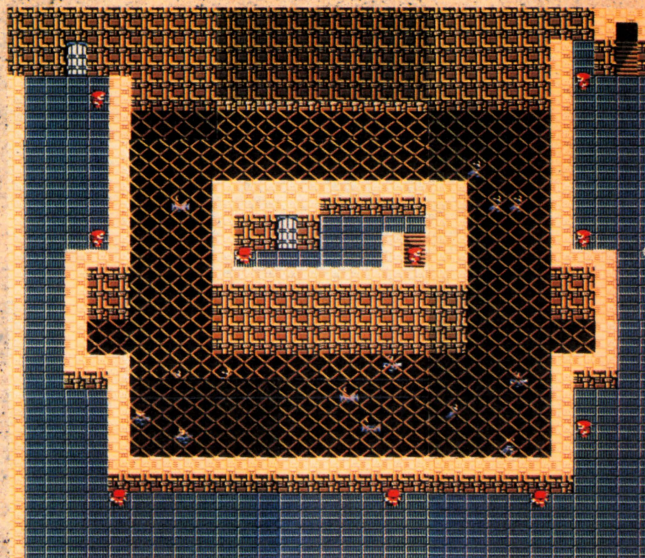
この宝箱
ヘンなん
ですけど……

マップで右上のほうにある、鉄ごうしのなかに入られてる宝箱。これってとてもヘンなのだ。ちゃんとうやにあるのに、のぞいてみると「からっぽ」ってメッセージ。この鉄ごうしは壊せないし、どうやって取ればいいのか。

だい せん かん

大戦艦③

この階は何にもない。
階段があって、扉がある。それが通路でつながってる。それだけの階なのだ。宝箱だってないし、小さな部屋もない。ついでに帝国の兵士も、下の階をちょこちょこ動いてはいるけど、この階にはいない。これでモンスターがいなければカンペキなものになあ……。



へんなのへんなのへんなのーっ！



「やーい、帝国軍のマヌケ兵士ーっ」とか叫んでも、上がってこないから平気なのだ。



「どーやってここに来るのか。じつは壁に抜け道があるのだ」というのは大ウソなのだ。

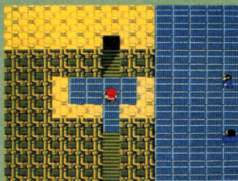
とにかくへんなフロアで、金網ごしに兵士がいるし、真ん中へはダイレクトに行けないみたいだし……。それにしても、ちょこまかと動きまわる帝国の兵士たちってジャマだしライラするよな。兵士なら兵士らしくしてろよなー。ほんっとに落ち着きがないんだからさ、まったくもー。

「この奥に隠し扉があるんだぜ。つてのがウツだったことはもうわかってますよね、ハイ。」



すっげー高いんだけどさ

この階にあるふたつの建物。これってすっごく高いんだよね、見たかんじ。真ん中のやつはまだ大きいからいいけど、左がわの小さいやつの上に立ってるときに空なんて飛ばれちゃあ、足元がふらついて落ちちゃうんじゃないかね？



☆ひょーっ、高いよなー。見おろすのって気分ヨイけどさ。



☆ほらほら、ここってちょっと足場が悪いよなー。グラグラ。

宝箱も取ろうね



☆モンスターにもたくさん会ったけど、やっぱり宝箱が取れるとウレシよね。

あいか 相変わらずいじわるなところに宝箱が4つもある。こうだいたんに、しかも4つもあると……ちょっと無視できないカンジだよねえ……。ねえ？

大戦艦④

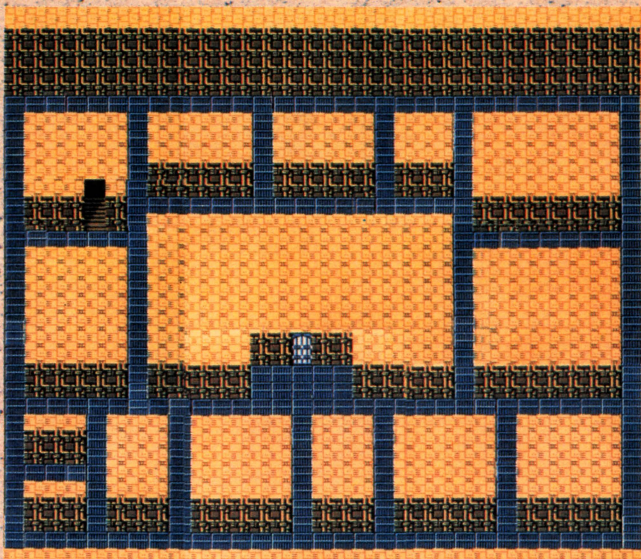
この階もかなりおおざっぱなのだ。だーっと床が広くて、長い階段がついた塔ってゆーか、そんなのがふたつドンってあるだけ。あとは、さっきの階で金網ごしに見えた兵士たちが、ウロウロして、右すみに宝箱があるだけなのだ。



だい せん かん

大戦艦⑤

この階は、エンジンルームへの入り口があるところで、つまり大戦艦の最終フロアなのだ。右のマップを見るだけではただの基盤のようになっただけだと思ふかもしれないけど、じつは、ちょっとめんどくさい迷路になっているんだぜ。



あれ？ この部屋は何なんだあ!?



●あ、またいきどまりだよ。戻ると敵に会っちゃうんだよね……。あーん、くやし！

上のマップでは消してあるんだけど、ホントは道のいろんなところに帝国軍の兵士がいて、とおせんぼしているのだ。話しかけると戦わなきゃなんないから、さけて通るほうが賢明だね(強いしさ)。兵士をさけて通れる道を探しながら、無事エンジンルームまでたどり着いておくんないまし。



●お、この道はヨイみたんだ。あとはさささと右下へ進めばいいんだもんなっ!!



●で、やつと真ん中の扉に到着。この向こうがわにエンジンルームがあるわけなのだ。

いよいよエンジンルームだ!!

●これがエンジンルームなんだぜいっ!!



つ、ついに念願のエンジン
ームに到着だ。さ、景気よく
ハデに壊しまおうぜ!!

●この青色のくまげみたいなのが、大戦艦の中核なのか。



●んじや、太陽の炎でエンジンをぶっ壊しましょっ!!

そして、シドの飛空船はアルテアへと飛び立った

もうすぐ ばくはつする!!
シドの ひくうせんまで はしるんだ!

やっと夢が叶ったのだっ



●こうしてアルテアへと飛んで来たんだけど……

カシュオン城で手に入れた太陽の炎。
飛空船や大戦艦の原動力であるその炎を、
無事大戦艦のエンジンにほうり込んだボクたち。大戦艦は炎の大きさをコントロールできず暴走して大爆発をおこした。
間一髪でシドの飛空船で脱出したボクらは、ヒルダ王女のことを心配していた町の人やミンウ、フィン王の待つアルテア

へと向かった。やっと長い間の目標が達成できたことと、無事ヒルダ王女を救い出したことで、ちょっと弾んだ気分になってたんだけど……。なんと、アルテアでは、ボクらの知らない間にたいへんなことになっていたのだ……!!

そのころアルテアでは

王様の病状が悪化したって!?

ヒルダ王女を助けて来たのに、大文夫なのかなあ……?



◆そんな悲しうに言わないでよ。そんなに重体なの? 本気で心配になつてきたなあ。



◆あ、どうも。いやいやそれほどでも……。なんて話してるどきじゃないでしよーが!!

「大戦艦破壊」のうれしいニュースを持って戻ったボくらを待っていたのは、フィン王の病状が悪化したという、悪いニュースだった。せっかく王様の悩みの種だった大戦艦を破壊して、かわいい娘であるヒルダ王女を助け出してきたのに……。ちょっと一しかりしてくださいよー、ほんとに。

フィン王をお見舞いすると……



◆部屋へ入ると王様から3人が呼ばれるのだ。



反乱軍のアジトへ入ると、アジトのなかは大さわぎ。ヒルダ王女がさらわれて、助け出されたと思ったら、今度はフィン王の容体が悪化したんだって。町の人たちも息つく間がないよね。それにしても、具合が悪くなったって、一体どんな状態なんだろう……。ミンウがついててもダメなのかなあ? とにかく様子をみに王様の部屋へ行ってみよう。部屋へ入ると王様から、「頼みがある」って言われる。何なんだろう……。

彼の頼みって、
一体何なんだろうね



安らかに眠ってね

ボクとゴードン、そしてミンウの3人を呼びよせたフィン王は、3人それぞれに頼みを告げた。そして「ヒルダを頼む」と最後に言い、静かに息を引きとった……。長い長い帝国軍との戦いは、彼が生きている間には決着がつかなかった。でも、ボくらがちゃんとあなたの意志を引きつぎます。だから安らかに眠ってね……。

●そうだね。早く平和をとり戻したいよな。

フィンおう「ふながらからもおれれば、かならずやしょうりのが、おとすれよう
神に人とも、たのんだぞ」

●こうしてフィン王は、その生涯を静かに閉じたのだ。おやすみなさい。



●もう昔の自信のないゴードンじゃないもんな。別れるのはさみしいけど、しっかりやれよ。



●アルマの本？ はじめて聞くけど、それって何なの？ 本だから、やっぱり魔法の一種かな。



●ディスト？ 竜騎士団？ のことだからわからないけど、大丈夫ですよ。まかせてください。

それぞれの使命を果たすのだ!!



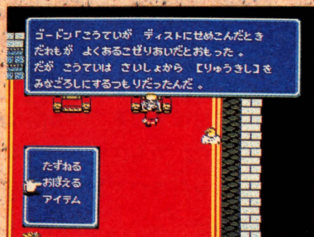
●3人は決意も新たに、それぞれ旅立っていった……。



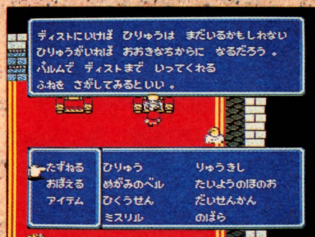
おうさまの頼みをうけた3人は、それぞれの使命を果たすため旅立った。いつまでも悲しんでいられないもんな。



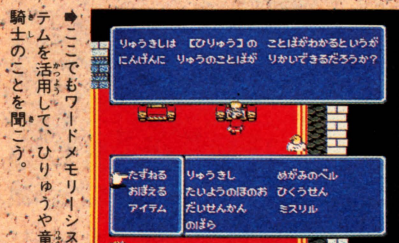
フィン王の遺言を叶えるためには、 ディストについて知らなくちゃね!!



●パラメキア皇帝が相手なんだ
ぜ。こぜりあいっていって終わ
るわけないんじゃない?



●ひりゅうか……。確かにいれ
ば大きな力になってくれると思
うけどさ……。うん。



●ここでもワードメモリーシ
テムを活用して、ひりゅうや竜
騎士のことを聞こう。



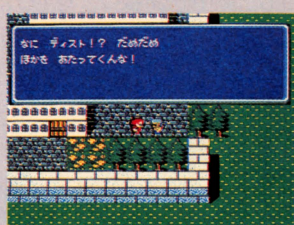
●遠い島国か……。雪原の
船だ。

フィン王が言っていたディストっていうのは、
どうやら城の名前らしい。以前そこにはひ
りゅうとそれをあやつる竜騎士たちがいた。
しかし皇帝にせめ込まれ、みな殺しにあっ

たという……。王様は必ず生き残りの竜騎
士団がいると言っていたけれど……。ほん
とにいるのかなあ。ま、とにかくディス
トへ行ってみるしかないみたいだね。

パルムで船を 見つけろってもねえ

アルテアで、町の人やゴードンに、「パル
ムでディスト行きの船を見つけれ」って
言われてたのはいいんだけど……。いざ
来てみると、みんな「ディスト」って聞くと嫌
がって連れてってくんないんだよな
あ……。こーんなにまでみんなが行きた



●そんな頭ごなしに断わら
なくてもいいじゃん!! 少
し考えて断わるとか……。さ。

がらないディストって、一体どこなとこ
ろなんだろうなあ。どんなところでも、
行くしかないけどさ。

あ、乗っけてくれるの?

乗っけてくれるの船だっけ?

レイラ「ディストまでいく おもささしてるんだろ?
おんたち ラッキーだよ!
あたいのふねが ちょうどディストまで いくところさ。
のってかない?



ニーナ「なんか おやしーな。 おやしー……
ホッケー「いじいじなしか! ただ だし。
おながいしますっ!
レイラ「よーし。 まちのそとで まってるよっ!

たずねる
おぼえる
アイテム

▼どうしたのさ、ニーナ。大丈夫だよ。乗ってこ乗ってこ。

パルムの町中の人に断わられ、途方にくれていたら、入り口でレイラって女の子に会った。ラッキーなことに彼女の船がディストまで行くところなんだって。「乗ってかない?」って言うてくれてるんだから、断わる理由なんてどこにもないよね。ニーナは心配してるけど、平気平気。もっと人を信用しよーぜ。なっ!!



▼やったぜ。これでついにディストへ行ける。うれしーっ!!

突然何なんだ! コイツらは一っ!!



▼急に船がとまったと思ったら、あれれ? 海賊にかこまれちゃったぞ。どうする!?

▼で、お次は「身ぐるみ置いてけ」だって。断わったらいきなり戦闘シンだもん一。

ふくまるみ置いてけや いかだたけは たすけてやるよ

なに やるさかい! バカな わんちやうだわ
やううども やっちまひな!



パルムのそばにとまっていた船に乗り込み、しばらく行くと、突然船がとまったのだ。びっくりしてると、たくさんの海賊たちにまわりをかこまれてしまった……。これっ



▲ちょっとー、いっぺんにこんなにでてくるなんてすっごくズルイと思うんですけど……。おーいっ!! てちょっとやばくない? やっぱりニーナの言うとおり、悪いヤツだったのかあ。しまったな一、軽率だったな一。どうしよ。……戦うしかないんだろうね、やっぱし。

女は強い男が好きなのさ

なん
ちやって



■まーまー、そんなに
つづるなよ。そーんな
すぐになんて
殺すわけないでし
よーが。

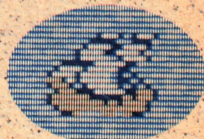
いきなり戦いをいどまれて
しまったけど、そんなのば
ばってやつつけられるのさ。

すると、負けちゃったレイラは、「好きにし
な」なんて開き直ってしまった。……うー
ん、そーだな。んじゃ、一緒に戦おうぜ。
パラメキア皇帝を倒すんだ!! 「ハンパも
んの私たちと？」ってすっかり感激したレ
イラは自由自在に動かせる船とともに、ボ
クの強い仲間になったのだ!!

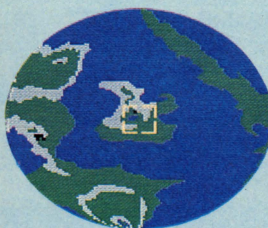
■いやー、そー言われると、テ
レくさいけどさ。仲間になっ
てどーもありがとう!!



船だって
もらえるぞ



さて、めざすディストはどこかなあ？



■ディストの位置はこのあた
り。下がカシュオーンだよ。

■山や森、湖に覆った大地ま
である。なんかスゴイところ



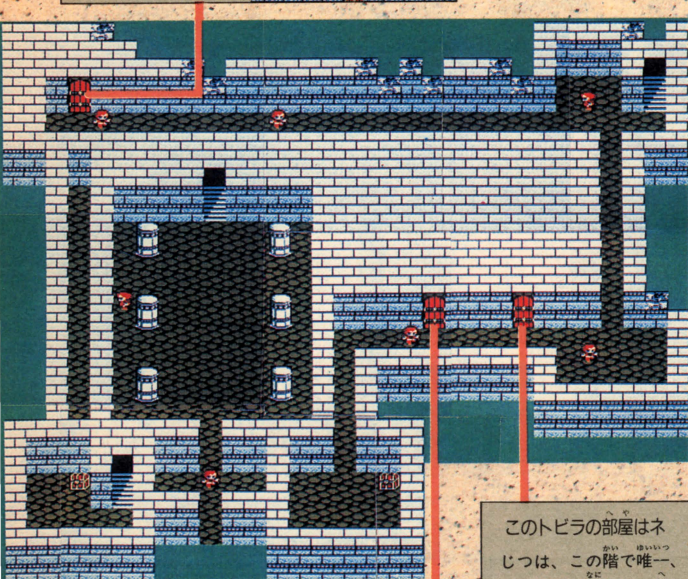
レイラが仲間になり、どこでも上陸可能
な船を手に入れたら、海に浮かぶ島国の
ディストへ向かう。とにかく雪原が見
えるまで南へ南へとかじを取り、雪原が
見えたら東へと進もう。カシュオーンの
上あたりに鳥みたいな形をした島が見え

てくるはず。その島に上陸し、ちょうど
真ん中あたり、山にかこまれたお城のよ
うな建物がディストなのだ。王様が言
っていた竜騎士の生き残りが、ほんとう
にこのディストにいるんだろうか……。

フィン王の遺言どおり、ディストへ着いたわけだけど、さて、目的の竜騎士やひりゅうは生き残ってるのかなあ……？ なんだかとてもひっそりとした城なんだけど、やっぱりみな殺しになっちゃったんじゃないのかなあ。考えたくないことだけど。

宝箱みつけたっ

この扉のなかには、なんと8つの宝箱があるのだ。あー、びっくりした!!



宝箱だよん

この部屋には3つの宝箱があるぞ。なにが入ってるんだらうね。



竜騎士はいるのかな

ディスト

ディストへの城へ入ってすぐは、右や左に見える宝箱へは行けない。一度2階へ上がってから下りてくるとゆー、もうおなじみのパターンなのだ。この階には、見えている宝箱がふたつと、3つの赤い扉がある。3つのうちふたつまでは、なかに宝箱が入っているのだ。これはなかなかウレシイよ

ね。しかもふたつの部屋には、それぞれ3つと8つの宝箱があるのだ。扉をバーンと開けて、目の前に8つの宝箱がところ狭しとビツと並んでたら……。これはけっこうドキドキする。3つでもうれしいのに8つもあるなんてさ。

このトビラの部屋はネじつは、この階で唯一、ここだけが階もない部屋なのだ。入らなくてもいいんじゃない?!



ディスト地上1階

なんだ？
なんだ？

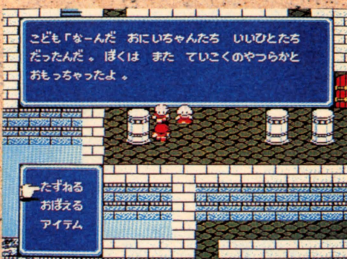
へんな子供だなあ!!

ディストに入ると、入り口で子供が追い返そうとするのだ。でも、それでも入っていくと、「お母ちゃんに言いつけてやる！」と逃げていく。おいおい、なんなんだよー。

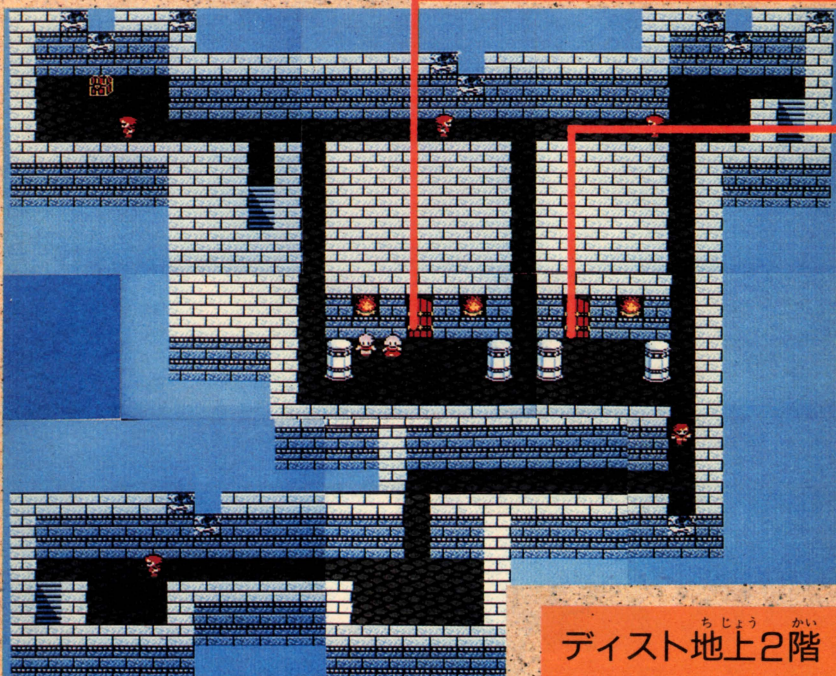
●来るな！って言われても、おにちゃんたちにも都合ってモンがあるんだぞ。ちよっと通してちょーだいね。



●だからー。ボクたち何かしたかよー。まったくもー、ちかごろの子供は……。

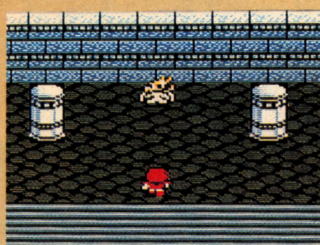


●このやさしい顔のどこが悪い人に見えるんだ？ ま、いーけど。



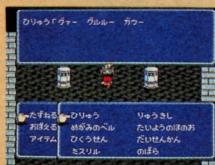
ちじょう かい
ディスト地上2階

生き残りのひりゅうは何を訴えているのか



◆部屋のなかにいたひりゅうは、ぐったりしちゃっているのだ……。

◆ほかのことを聞いても？「マークがでるだけ。知らないんだね。」



◆でも、ひりゅうや竜騎士のことを尋ねると、何か言いたげに鳴くんだよね……。

2階の真ん中の部屋に、最後のひりゅうがいたのだ。けれど、もう弱ってぐったりしている。何かを言いたそうなんだけど、ひりゅうの言葉はわかんない。[ひりゅう]と[りゅうきし]のことを話したいみたいなんだけど……。

意味のない部屋だね

◆ここは何もない部屋だぜ。もしもしたあ、あの母が暮らしながらの部屋かもしれないね。



ひりゅうと話したい!!

◆ええいえ。でも、ご主人はお気の毒でしたね……。仇はボくらがとりましますから。

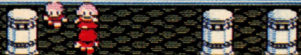


◆あたしたちが、いきのこったのです。このへやの近くに、さいごのひりゅうがいます。あなたに、うたえかけてくれるのです。あなたに、おにきりてくれるのではありません。

◆そーですか……。竜騎士が生きていたら、ひりゅうと話せたのに……。

ひりゅうが何を訴えかけてるのか、どうしても知りたいよね。そこで、このデイスに住んでいる女の人に話を聞いたのだ。それによれば、ひりゅうと話すには「ペンダント」ってアイテムが必要らしい。ここから北へ行ったところにある洞くつの地下2階に、そのペンダントがあるそう。さっそく取りに行こうぜ。

ペンダントがあれば【ひりゅう】とはなせるのに……きたに ひりゅうの どうくつがあります。あそこ、ちか空かいにいけばペンダントがあるかも……？



◆たずねるおぼえるアイテム

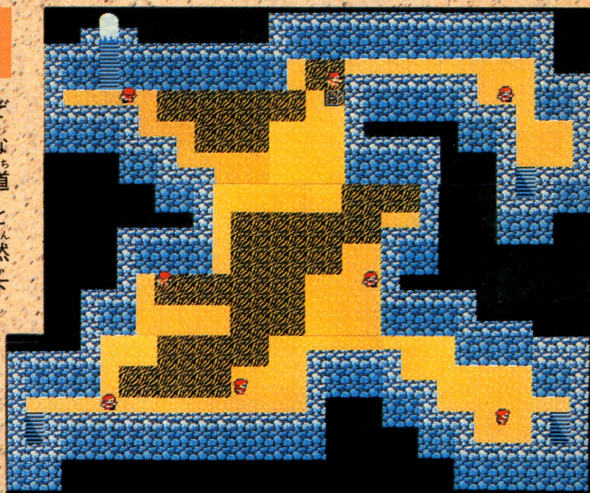
◆ほんとですか？じゃあボくらが探してきますよ。

ディスト 北の洞くつ

ディストにいる最後のひりゅうと、どうしても話したい。そのためにはペンダントがひつよう必要なのだ。とゆーわけでやって来たのが、ここ、ディストの北の洞くつなのさっ!!

地下1階

地下1階は、四隅にそれぞれ階段があるだけの簡単なフロアだ。宝箱も通り道にひとつだけだし。右上と右下と左下の階段は、当然のことだけど、すべて地下2階へつづいている。どの階段を下りるかで、この先の冒険がスムーズに進むかどうかが決まってくるのだ。



ちなみに入り口はココ!!

●これが北の洞くつの入り口の前だよ。ダンジョンへ入るをお忘れなく!!



ディストのお城から、北へ続く一本道を、ずーっと行けばこの洞くつに着くぞ。ディストには宿屋がないから、この一本道ではなるべく敵に会わないようにして、体力や魔力を温存しておきたいよね(敵が勝手に現われるんだからしよーがないけど)。

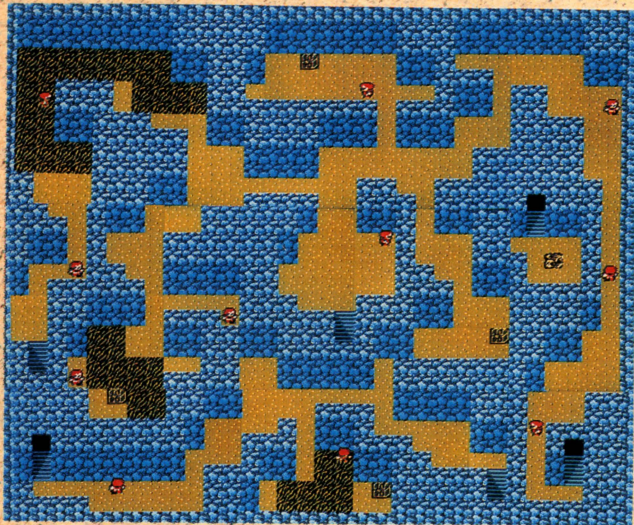
どっちへ行くかが大切なのだ

こっちと こっちじゃ



ぜんぜんちがう!!

さっきも言ったけど、この地下1階での階段の選択によって、ずーっとあとの階まで、進める道が決まってしまう。つまり、下のほうまで行って道の間違いに気付いたら、ここまで戻ってこなきゃなんないのだ。こりゃキビシイ。



ち か かい
地下2階

この階のマップをよく見ると、地下1階からの3つの階段がどこにつながっているかわかるよね。だから「あ、ここへ行きたい」って場所があったら、地下1階から下りるときにそこへつながる階段を選ぶといいよ。

ひりゅうと話せるペンダントはどこかな？
このへんがかなりあやしいヨネ

ディストで聞いた話では、北の洞くつの地下2階に、ひりゅうと話せるペンダントがあるってことだったんだけど……。一体どこにあるのかなあ？ このへんにあるんじゃないのかな、なんていうあやしげな場所はケッコーあるんですけどね。



しけみ
■たとえばしけみ。このなかに落ちてたりするかもしれないよー！

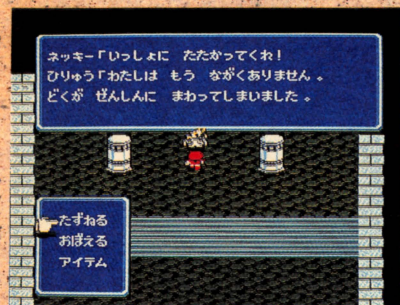


ほね
■それからこの骨。ケッコー目を引く存在だよ。ペンダントがあるかもね。



宝箱
■それでもって宝箱。宝箱のなかにアイテムがある。これはもう常識だもんね。

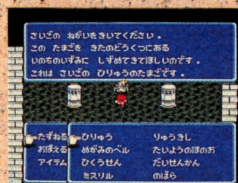
ペンダントがあれば、 ひりゅうと話せるぞ!



◆飲み水に毒をまぜた帝国軍が許せない!!

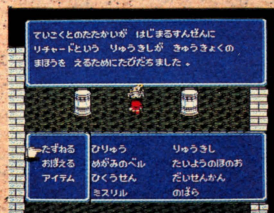
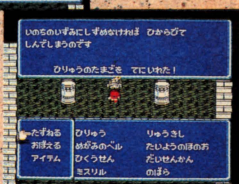
ペンダントを使ってひりゅうと話すど、どこかに生き残りのリチャードという竜騎士がいること、ひりゅうのいのちがもう長くないことを聞かされる。そんな!! せっかく一緒に戦ってもらおうと思っていたのに……。そしてひりゅうの最後の願いは、ひりゅうのたまごを泉に沈めることだった。

北の洞くつでペンダントを手に入れたら、ディストへ戻ろう。いよいよひりゅうと話せるぜーっ!!



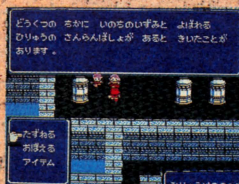
◆いのちの泉にたまごを沈めてくれたって……? このたまごが最後のひりゅうのたまごなのか……。

◆そうか……。ひりゅうはそうやってたまごをかえすんだね。よし。絶対に死なせたりしないよ。安心して。

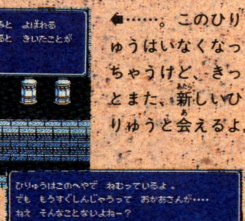


◆じゃあそのリチャードはこの竜騎士団が全滅したことを知らないかもしれないね。かわいそうに……。

たまごを沈めるために、再び北の洞くつへ!!



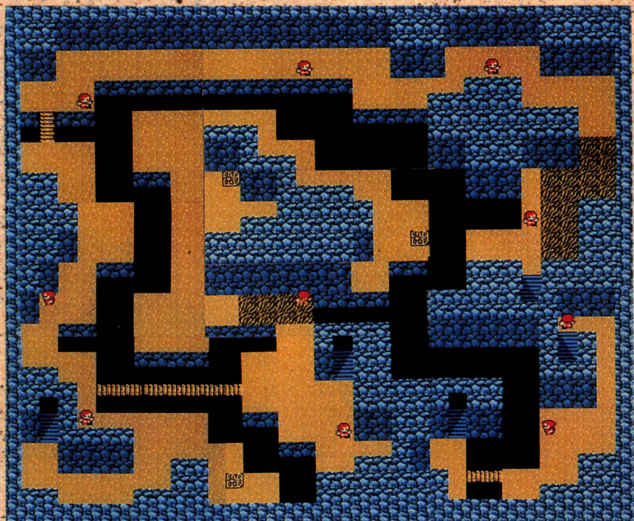
◆そうですか。じゃあそこへ行って、この最後のひりゅうのたまごを沈めてきます。



最後のひりゅうのたまごをボクらに託し、ぐったりしてるひりゅう。北の洞くつの地下にある、「いのちのいずみ」に沈めてやらなければ、このたまごはひからびて死んじやうんだって。もし、ちゃんと沈めてあげて、たまごがかえったら、そのひりゅうはきっとボくらとともに戦ってくれるだろう。それじゃあ、未来のひりゅうのためにもボクラのためにも、再び北の洞くつへ行って、たまごを沈めてこなきゃいけないね。

地下3階

この地下3階へ来ると、地下4階への階段がふたつになる。だんだん道の数が増えてきて、やがて1本になって目的地へ着くんだけだ。なんて感動にふけてないでくれよ。じつは地下4階への道は3つあるんだから。

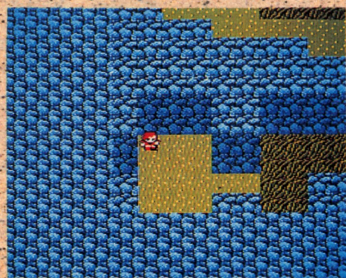


このつり橋がクセモンなんだわ



この、板の切れ目に乗った瞬間、ひゅーんと下へ落っこちちゃうぞ。

上でも話したように、じつは地下4階への道が階段のほかにもあるのだ。ちょっと危険なんだけど……。左下にある長いつり橋。この上を歩いてゆくと、途中の切れ目みたいところでピューッと下に落ちてしまうのだ。落ちたところが地下4階。な、もうひとつの道があっただろう？

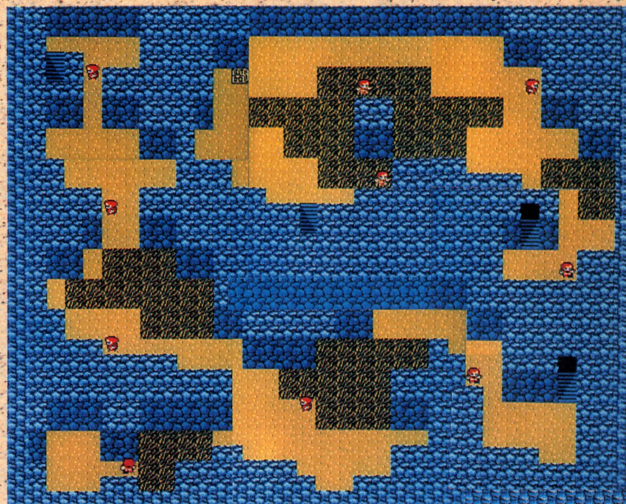


ここで、ここへ来ます。もちろん、落ちたんだから地下4階だよ。

ここに落ちちゃうのさ

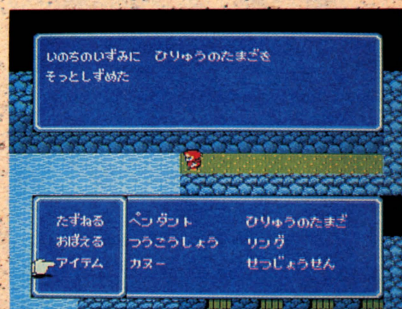
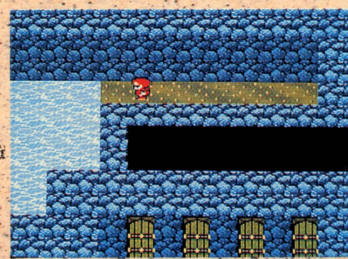
地下4階

そして、いよいよ地下4階。最終階の地下5階へつながる道は、今度こそホントにふたつだけ。無事いのちの泉まで着ければオーケー。着けなかったら……。ひょえー、一体何階前まで戻らんくちやなんないんだ？



そして地下5階で、たまごを沈めるのだ

■これがいのちの泉の産卵場所なんだよな、確か。ひりゅう



■さて、そんなひりゅうの卵を沈めてあげようかな……

途中であつたりせずに、ちゃんと育ててくれよ。

地下5階でいのちの泉へ着いたら、泉をまもるモンスター、キマイラをちょこちょこ倒して、泉にたまごを沈めてあげよう。これで、きっといつの日か、ひりゅうと一緒に戦うことができるはずだよ。

アイテムはこれで全部だい

今まで、お店で買えるもの買えないもの、
いろいろ紹介してきたけど、ついに今回で

全部だぜ。今回はお店で買えないアイテム
と、手離せないアイテムをバッチリ紹介だ。

	大地のドラム 大地の精ノームがつくったもの。 地割れをおこし、敵を飲み込む。		ユニコーンの角 戦闘中、味方全員のありとあらゆる状態を回復してくれるのだ。
くものいと くもの巣にひっかかったようになり、攻撃回数が減るのだ。		硫酸のビン これを使うと、相手はじゅーっと溶けてしまうのだ。コワイ。	
	うらぎりの牙 その名のとおり、味方を裏切り、仲間にむかって攻撃するのだ。		ミスリルミラー これを使えば、相手の魔法をはね返し、ノーダメージなのだ。
リング これがあれば、Bボタン+セレクトで、全体マップを見られるぞ。		女神のベル 閉ざされたカシュオーン城の、扉を開くためのベルなのだ。	
	エギルのたいまつ 太陽の炎は、このエギルのたいまつにしかうつせないのだ。		太陽の炎 大戦艦や飛空船の燃料。大戦艦の爆破のためにも必要なのだ。
通行証 バフスクの地下水路で入手。大戦艦へ潜入するときに使うのだ。		ペンダント このペンダントがあれば、ひりゅうと話をすることができるぞ。	
	ひりゅうのたまご この世に最後のひりゅうのたまご。いのちの泉に沈めてやろう。		白い仮面 使用方法はまだ不明。何かの封印を解くために必要らしいが……。
黒い仮面 ウワサによるとこの仮面は、冒険の邪魔をするヤツに使うぞうだ。		クリスタルロッド どこかの洞くつで手に入れる。ある場所へ入るために必要なのだ。	

いままでの武器と防具のデータだよ

以前紹介した武器や防具には、細かいデータは何もなかったよね。だから、ここでも

とめて50個、ナイフも弓も、よろいもかぶとも、ぜーんぶ公開しちゃうのだった!!

名前		買い値	売り値	効果		名前	買い値	売り値	効果
ナイフ	ナイフ	150	75	3	よろい	皮よろい	100	50	2
	ダガー	400	200	8		ブロンズアーマー	400	200	5
	ミスリルナイフ	800	400	16		ミスリルアーマー	1000	500	10
	マインゴーシュ	—	750	36		黄金のよろい	2500	1250	15
	オリハルコン	—	1500	56		ナイトのよろい	5000	2500	22
つえ	つえ	250	125	5	かぶと	皮の帽子	80	40	1
	メイス	500	250	10		ブロンズかぶと	200	100	2
	ミスリルメイス	1500	750	18		ミスリルかぶと	300	150	4
	ウェアバスター	3000	1500	31		巨人のかぶと	600	300	6
	魔術のつえ	—	2500	44		ほのおのかぶと	—	500	13
やり	ジャベリン	300	150	7	こて	皮てぶくろ	50	25	1
	スピア	500	250	12		ブロンズのこて	300	150	3
	ミスリルスピア	1500	750	20		ミスリルのこて	800	400	6
	トライデント	5000	2500	33		盗賊のこて	1000	500	15
	まじんのやり	10000	5000	46		巨人のこて	2000	1000	15
おの	アクス	500	250	11	盾	バックラー	50	25	?
	バトルアクス	800	400	16		ブロンズの盾	200	100	?
	ミスリルアクス	2000	1000	24		ミスリルの盾	500	250	?
	まじんのおの	10000	500	30		黄金の盾	1000	500	?
	オーガキラー	15000	7500	64		アイスシールド	5000	2500	?
剣	ブロードソード	400	200	9	ゆみ	ゆみ	150	75	1
	ロングソード	600	300	14		ロングボウ	250	125	6
	ミスリルソード	1800	900	22		ミスリルボウ	1000	500	14
	古代のつるぎ	—	1250	30		盲目のゆみ	—	1500	30
	眠りの剣	—	2000	38		ほのおのゆみ	5000	2500	42

※表内の「効果」とは、その武器(防具)を装備したときにみがる攻撃(防御)力です。



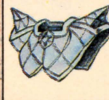
どーだ、すげーだろ！ 武器と防具 はまだまだこんなにあるんだぜっ

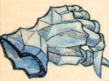
データの
見方

ナイフ		
	何のヘンテツもない普通のナイフ。果物むくのい……わけない。	
	150	75 3
買い値	売り値	攻撃(防御)力

前に紹介したもののデータ公開だけじゃないぞ。また新たに、しかも48個の武器と防具まで、ここで見せてしまおうというわけだ。もちろん今回は、はじめっから、すべてのデータもついているのだっ!! どーだ、まいったか!! わはははは。

リッパーナイフ  見た目はボロボロのナイフなんだけど、その威力のほうはたいしたものなのだ。	ネコのツメ  木でも屋根でも登ってっちゃうネコ。そのツメのように、鋭くとがったナイフ。	ちからのつえ  相手に与えるダメージが大きい杖。非力なキャラでも使えるのが魅力だね。
— 4000 76	— 6000 96	8000 4000 58
魔導師のつえ  魔導師の杖ってだけあって、なんとクラウドの魔法が使えるのだ。	いやしのつえ  攻撃力が高いうえに、この杖にふれると傷が治ってしまうのだ。ス、スゴイ。	ダイヤモンド  ダイヤモンドでできた杖。とってもカタイから、威力はかなり期待できるぞ。
— 5000 71	— 6000 84	— 7500 98
ほのおのやり  穂先が炎でできたやり。その炎で、敵をすべて焼きつくしちゃうんだぜ。	アイスランス  氷でできたやり。モンスターをみんな、凍らしてやつつけてしまうのだ。	サンダーピア  その名のとおり、このやりの先からは、稲妻がピカピカほとばしるのだ。
15000 7500 60	— 10000 73	— 15000 86
ホーリーランス  ドラゴンに対して、その威力を最大に発揮すると言われている伝説のやり。	ポイズンアックス  このおで切られた者は、傷口から毒をおび、全身にまわって死んでしまう。	ルーンアックス  魔法を使ってくるモンスターに強いおのだ。どうしても手に入れたいよね。
— 20000 100	— 10000 84	— 25000 104

ウイングソード 	この剣は、竜騎士のもので、空からくる敵にめっぽう強いんだぜ!!	5000	2500	46
ブラッドソード 	この剣は、相手のHPを吸い取ってしまう、とても使える剣なのだ。	—	4000	0
大地のつるぎ 	空中や海中よりも、地上の敵により威力を発揮してくれる剣なのだ。	—	5000	62
フレイムソード 	炎の剣。この剣で切られた部分には、じゅっと焼けこげてしまうんだって。	—	5000	70
アイスブランド 	その名のとおり氷でできた剣なのだ。切るほうも切られるほうも冷たそー。	—	7500	78
ディフェンダー 	この剣は、回避率が高いのだ。つまり敵からの攻撃をうけにくくなるわけさ。	—	10000	86
サンブレード 	アンデット系のモンスターによく効く。攻撃力もケツコウ高いしね。	—	12500	94
こおりのゆみ 	当たり前ですが、氷でできたこのゆみは、速くの敵でもやっつけちゃうんだぜ。	5000	2500	56
余市のゆみ 	その昔、ゆみの名手だった余市とゆー人が使ってたゆみなのだ。攻撃力も高い。	—	12500	90
フレイムアーマー 	炎でできたよろい。もちろん、敵からの冷気をしっかり防いでくれるのだ。	—	5000	29
アイスアーマー 	こっちは逆に、氷でできたよろい。モンスターからの炎攻撃にもへっちゃらさ。	—	5000	36
ダイヤアーマー 	ダイヤモンドでできたよろい。なんとサンダーの魔法を防いでくれるのだ。	—	10000	43
ドラゴンアーマー 	ドラゴンのうろこでできたよろい。冷気に炎、稲妻や毒まで防いでくれるのだ。	32500	60	
銅のむねあて 	ブロンズアーマーと同じ役割をし、魔法の効果にも影響を与えないのだ。	200	100	5
銀のむねあて 	ミスリルアーマーと同等の役割。だから魔術師も、装備可能なんだぜ。	400	200	10
ルビーのむねあて 	黄金のよろいと同じ役割をはたすのだ。ぜひ魔術師につけてやってねん。	800	400	15
金のむねあて 	杖や指輪と同じように、魔法の効果も邪魔せず、ナイトのよろいと同じ役割だ。	1000	500	22
ダイヤのむねあて 	もうわかるよね。魔法の邪魔をしないで、ダイヤアーマーの役割をしてくれる。	—	1000	43

白のローブ 	これをまとうと精神が10アップする魔法のローブなのだ。やったね!	—	2500	30
黒のローブ 	身につけると知性が10あがるのだ。絶対みつけて手に入れたいよね。	—	2500	35
ちからだすき 	そのままズバリで、力がアップするたすきなのだ。5だけだね。	—	25	25
黒装束 	忍者が身につける衣装。これを着るとすばやさが10アップするんだぜ。	—	1250	35
ダイヤのかぶと 	ダイヤモンド製のかぶと。カタそうだけど、ちょっと息苦しそうだよー。	—	2500	17
源氏のかぶと 	木曾義仲がかぶっていたといわれるかぶと。高い守備力がつけられる魅力。	—	10000	?
ねじりはちまき 	力が5アップする。それにしても、ハデなねじりはちまきだよなあ……。	—	25	12
金の髪かざり 	どれだけ上がるかはヒミツだけど、これをつけると魔力がアップするのだ。	—	300	11
リボン 	なんだか頼りなさそうだけど、敵からのすべての攻撃を防いでくれるのだ。	—	5000	18
こおりのこて 	南極の地下の氷で作られたこて。もちろん炎攻撃を防いでくれるんだぜ。	—	2500	20
ダイヤのこて 	ダイヤモンドでできたこて。これひとつで一体いくらぐらいするんだろーうなあ。	—	4000	25
源氏のこて 	源義経のものであったといわれている最強のこてが、これなんだぜっ。	—	10000	?
まもりの指輪 	魔法の指輪。魔法防御率が、0〜20パーセントほどアップする。うれしいね。	—	2500	18
パワーリスト 	つけたと力が強くなるリストバンド。パワーリストってカンジじゃないけど。	—	2500	19
ほのおの盾 	炎でできた盾。冷気の魔法を防いでくれる。盾には回避率を上げる力があるぞ。	—	2500	?
ダイヤシールド 	ダイヤモンド製の盾。稲妻を防ぐ。回避率は約0〜20パーセントアップする。	—	4000	?
ドラゴンの盾 	ドラゴンのうろこでできた盾。敵からのプレス(石化)攻撃を防いでくれるぜ。	—	7500	?
イーシスの盾 	敵に「ならみ」をかかされると石になるのだ。この盾は、その「ならみ」を防ぐ。	—	20000	?

モンスターデータだってあるぞっ!

あいてのじやくてんし
相手の弱点を知ったら、ひたすらそこばかり攻撃する!!
こーゆーズルイ攻撃方法だ

って、このデータがあつてこそできるというもの。おおいに活用したってちょ。

●リストの見方

ランドタートル



1	なし
2	140
3	0
4	35
5	なし
6	冷気
7	25~200

どく いなづま
毒や稲妻はきかないぞ。
トレジャーにミスリルの盾があるよん。

そのキャラのちょっとした特徴や、トレジャーでお金以外にももらえるものなんかを書いてあるわけさ。

- ①敵の攻撃パターン。その敵独自の攻撃方法がある場合、ここに書いてあるのだ。
- ②HP MAX。つまり、その敵の最大体力がいくつあるかってことね。
- ③MP MAX。敵の魔力の最大値がこれ。もちろん魔法の使えないヤツは0だよ。
- ④その敵の攻撃力。この数値が高いと、ダメージを思いっきりくらうワケ。
- ⑤相手の使ってくる特殊な攻撃がこれなのだ。たとえば「毒」とかね。
- ⑥そのモンスターの弱点。炎に弱いとか冷気に弱いとかね。そこを攻めようぜっ。
- ⑦トレジャー。敵からもらえるお宝なのだ。数字はもらえるぎる(お金)の数。

グール



1	なし
2	60
3	0
4	17
5	まひ
6	炎
7	25~200

れいき しんけい せいしんけい
冷気、神経、精神系の魔法はきかないぞ。炎でやっつけるのが一番。

デュアルヘッド



1	なし
2	80
3	0
4	25
5	なし
6	神経
7	12~200

しんけい
神経系(スタン、ブレイン)などがきく。精神に作用するものは無効。

オーガ



1	なし
2	100
3	0
4	25
5	なし
6	なし
7	50~200

トレジャーに、ミスリルかぶと、ミスリルメイスがあるぞ。

ガスト



1	ブライン
2	100
3	30
4	25
5	まひ
6	炎
7	50~300

ブラインの魔法に注意。
冷気、神経、精神系の魔法はきかないぞ。

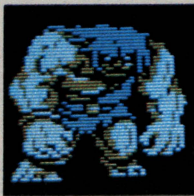
レッドマシュマロ



- | | |
|---|--------|
| 1 | なし |
| 2 | 100 |
| 3 | 45 |
| 4 | 25 |
| 5 | 猛毒 |
| 6 | 稲妻 |
| 7 | 50~300 |

れいき しんけい どく し
冷気、神経、毒、死、
せいしん へんか まほう
精神、変化の魔法は、
まったく効果なしだぜ。

オーガメイジ



- | | |
|---|-------|
| 1 | 各種の魔法 |
| 2 | 140 |
| 3 | 30 |
| 4 | 25 |
| 5 | なし |
| 6 | なし |
| 7 | 50 |

かくしゆ まほうこうげき らい
各種の魔法攻撃に注意。
トレジャーにさまざまな
魔法の本があるぞ。

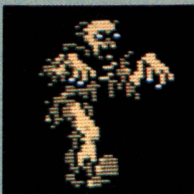
サージェント



- | | |
|---|---------|
| 1 | ゆみ |
| 2 | 140 |
| 3 | 10 |
| 4 | 35 |
| 5 | なし |
| 6 | なし |
| 7 | 100~200 |

かくしゆ
トレジャーにある各種
のミスリルグッズは魅
力だよな。

レブナント



- | | |
|---|---------|
| 1 | なし |
| 2 | 240 |
| 3 | 0 |
| 4 | 40 |
| 5 | ドレイ |
| 6 | 炎 |
| 7 | 300~600 |

す
HPを吸い取るドレイ
ンに注意。れいき しんけい
精神系の魔法は無効ね。

ショウニューセキ



- | | |
|---|---------|
| 1 | なし |
| 2 | 240 |
| 3 | 0 |
| 4 | 35 |
| 5 | なし |
| 6 | 毒 |
| 7 | 100~400 |

とくなう
あまり特徴のないキャ
ラ。精神系の魔法だけ
はきかないよ。

オーガチーフ



- | | |
|---|---------|
| 1 | なし |
| 2 | 300 |
| 3 | 0 |
| 4 | 40 |
| 5 | なし |
| 6 | なし |
| 7 | 300~500 |

トレジャーでもらえる
アイスシールドとウィ
ングソードがほしいっ。

コカトリス



- | | |
|---|---------|
| 1 | なし |
| 2 | 370 |
| 3 | 0 |
| 4 | 35 |
| 5 | 石 |
| 6 | なし |
| 7 | 400~800 |

まほう
魔法は使ってこないけ
ど、石にされちゃうの
だけ注意したいね。

ウェアウルフ



- | | |
|---|----------|
| 1 | なし |
| 2 | 540 |
| 3 | 0 |
| 4 | 50 |
| 5 | 猛毒 |
| 6 | なし |
| 7 | 500~1000 |

し しんけい まほう
死、神経系の魔法はき
かない。猛毒攻撃には
注意したいよね。

バンパイアガール



- 1 ——— ゆうわく
2 ——— 540
3 ——— 100
4 ——— 40
5 ——— ドレイン
6 ——— 炎
7 ——— 500~1000

れい き しんけい どく いなづま
冷氣、神経、毒、稲妻、
死、精神、変化の魔法
がきまへん。ひゃー。

キラマンティス



- 1 ——— なし
2 ——— 750
3 ——— 0
4 ——— 60
5 ——— なし
6 ——— 冷氣
7 ——— 400~800

ちよっぴり強いけど、
ブリザドでガンガン攻
撃すれば大丈夫さ。

キャプテン



- 1 ——— ゆみ
2 ——— 750
3 ——— 30
4 ——— 60
5 ——— なし
6 ——— なし
7 ——— 200~300

トレジャーに炎のゆみ、
黄金のよろい、カーズ
の本、トードの本が。

バシリスク



- 1 ——— にらみ
2 ——— 750
3 ——— 140
4 ——— 70
5 ——— なし
6 ——— なし
7 ——— 500~1000

にらみによる石化に気
をつけたい。けっこう
強いぜー。弱点なし。

フライングレイ



- 1 ——— なし
2 ——— 750
3 ——— 0
4 ——— 60
5 ——— なし
6 ——— なし
7 ——— 400~800

特徴がぜんぜんない。
ぎるも少ないし、つま
んないヤツだなあ。

サッジンノコギリ



- 1 ——— なし
2 ——— 870
3 ——— 0
4 ——— 70
5 ——— なし
6 ——— なし
7 ——— 1000~2000

体力がグッとアップ。
あんまりお目にかかり
たくないのだ。

マンティスキング



- 1 ——— なし
2 ——— 1140
3 ——— 0
4 ——— 85
5 ——— なし
6 ——— 冷氣
7 ——— 2000~10000

トレジャーにエーテル、
とんかち、ネコのツメ
などのアイテムがある。

サラマンダー



- 1 ——— 炎
2 ——— 1290
3 ——— 300
4 ——— 100
5 ——— なし
6 ——— 冷氣
7 ——— 1500~2000

HP、MP、攻撃力、どれ
をとってもケタ違い。
冷氣でやっつけよーぜ。

知ってて
得する

ファイナル ファンタジーII

攻略
法

パラメータの低いヤツは特訓する

「いつまでもキャラが成長しなくて困
ってるんだよー」ってキミのために、
効果的な成長方法を教えてあげよう。

まず、回避率。つまり敵の攻撃をさ
けられる確率のこと。これは敵に狙わ
れた回数が多ければ多いほどアップす
る。だから、敵に、ひとりを集中して
攻撃してもらえばいいわけだ。他のキ
ャラをすべて後列に並べれば、自然
にひとりだけ集中攻撃をうけるよね。
こうして回避率をアップさせるわけ。

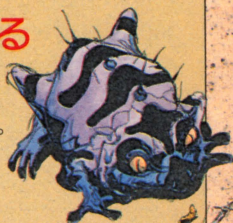
次はHP。これは、戦闘中にうけたダ
メージの量でアップしていくシステム
なので、とにかく攻撃されればいーん
だよ。だから、弱い敵に会い、敵は
殺さないで、あとは成長させた
いヤツが死なない程度に、パーティー
アタックをするべし。かろうじて生き
てるぞってぐらいになったら、敵を倒
し、戦闘を終了させよう。かなりアップ
するはずだよ。受けたダメージはコ
ンピュータが覚えてくれるから、宿
屋で体力を回復して、再びダメージを

受けても、ちゃん
と加算してくれる。

最後はMP。これ
も戦闘中に消費し
たMP量が、規定量

を超えるとアップするぞ。ま、早い話
が「使ったモン勝ち」ってこと。MPが少
ないからって、ちょっとずつ節約しな
がら使っていると、ちっとも上がらない
ぞ。てっとり早く上げたいんなら、と
にかく消費量の大きい魔法を、戦闘終
了までできるだけたくさん使えばいい
のだ。そのためにも、他のキャラには
敵を殺させないようにして、1回の戦
闘を長びかせてあげよう。まあとにかく
「まとめて使えばめきめき上昇」って
わけなのだ。

はじめのほうの弱い敵のところで、
ある程度成長させたら、フィンへ行き、
キャプテンと戦おう。かなり強い敵だ
から、キャラはどんどん成長するし、
コイツのくれるお宝は、かなり使える
モンが多いんだぜ。



魔法のレベルを上げてやろうぜ

まず、魔法の熟練度がどんなシステムで増えていくのかを、覚えておこう。

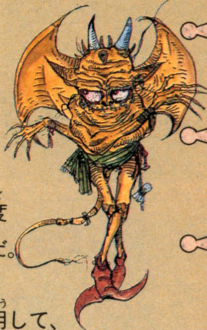
あるひとつの魔法を使う場合、メニュー画面でなら、使うたびに2ポイントずつ、戦闘中なら、最初の1回だけ3ポイント増え、それ以降は使用するたびに1ポイントずつ増えていくのだ。

これによって、魔法を効率よくレベルアップさせたいのなら、戦闘中にいろいろな魔法を1回ずつ使うようにすればいいことがわかるよね。つまり、^{ひろ}「広く浅く」^{あさ}使うわけだ。

また、うれしいことに熟練度ってやつは、その魔法を選択した時点でアップするのだ。つまり、魔法をかけたキ

ャラに順番がまわって来る前に戦闘が終了してしまっ、実際に魔法を使わなかったとしても、熟練度はアップしているのだ。うれしいでしょ？

このシステムを利用して、残り少なくなった敵に魔法をかけ、魔法を使う前に全滅させて、MPを温存するという技もあることはある。でもまあ、この技は一種のカケミたいなもので、成功するかどうかはすべてファミコンまかせだから、とってもいいかげんなものなんだけどね。



武器はこう装備するのが効果的!!

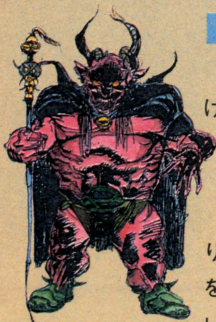
武器を片手にだけ装備していると、両手に装備しているのと、どちらか敵により多くのダメージを与えるか知っているかな？ 両方

の手に武器があるほうが、ダメージをたくさん与えられると思ったでしょ。でも、じつは反対なんだよね。片手だけのほうが、両手で力をこめてなぐれ

るから、より多くのダメージが与えられるのだ。

そこで、とても堅い敵(1回以上ヒットしているのに0ダメージのヤツ)に出会ったら、すぐさま盾や武器を、き腕のほうを残して装備からはずし、片手だけで攻撃しよう。ほら、ちょっとだけダメージを与えられるようになったでしょ？

もちろん戦闘終了後は元に戻しておいてあげることもお忘れなく。「堅いヤツには片手攻撃」でキマリなのだ。





■こうすれば、魔法の威力が増大するのだ

魔法は、そのキャラの装備している武器や防具の重さによって、その効果にかなりの影響を受ける。

そのため、魔法をかけるキャラの装備は、軽めのものが望ましい。そしてさらに、魔法をかけるときは、必ず武器をはずして、両手を自由にしておきたい。武器や防具をはずしたり、あまり身につけないことが不安なら、そのキャラを後列に並ばせておけば、けっこう敵からの攻撃をさけられるはず。

でも、すべての武器や防具は、必ずしも魔法の効果を妨害するものではないのだ。ナイフや杖、胸あてや指輪は、

魔法の効果を弱めずに身につけることができる。魔術師にしたいキャラには、こういった武器や防具を装備させておこう。

そーゆーわけで、戦士にしても魔術師にしても、戦闘中にすぐ装備をはずせるように、アイテムらんにはひとつないしふたつのアキをつくっておくことを、強くお勧めするわけなのだ。わかったカナ？



■二刀流には、どんな利点があるのだろう

武器による攻撃力は、そのほとんどがき腕に装備した武器によるところが大きい。右ききのキャラならば、右手に持たせた武器によって、攻撃力が決まってくるってワケだ。



それじゃあ、両手に武器を装備すると、何かいいことがあるのか？
「攻撃力は下がっちゃうし、

あんまりいいことないんじゃない？」とおっしゃる人もいるでしょう。まさにその通り!! やっぱりきき腕に武器、もう一方に盾(素手でもいいけど)ってのが、一番いいんじゃないかな。

あえて二刀流の長所を挙げるなら、複数の武器の熟練度を同時に上げられることかなあ。「あの武器も、この武器も使いこなしたい」って人は、ぜひこの二刀流でレベルアップをしてほしい。

ただ、両手を使って攻撃するゆみは当然のこと、同時にほかの武器は装備できないからね。



防具の特殊防御に気を配ろうぜ



盾やかぶと、よろい、こてといった防具のなかには、ある特定の攻撃に対して、とくに防御効果を発揮するものがあるのだ。たとえば、炎攻撃に対するアイスシールドなどがそれ。

これらの防具は、どれかひとつでも装備していれば、十分その効果を発揮するから、あわせて装備する必要はないし、しても意味がないぞ。同じ系統の防具を手に入れた場合は、仲間につけてあげるとか、売っちゃったほうがいいんじゃないかな。

また、防具のなかには、装備することによって力やすばやさなどのパラメータが、その間だけ上がるものがある。たとえば、黒装束を着るとすばやさも

アップする。だから防具を装備するときには、その防御力だけではなく、

ほかのパラメータにも目を向けて、いま自分が一番ほしい防具を選ぶべきなのだ。とくに、重さはキチンとチェックしたい。なぜなら、装備の重さは戦闘シーンでの攻撃の順番にも関係してくるので、防御力が高いからって装備して重くなりすぎちゃわないようにしよう。重いと動きがにぶり、敵からのダメージもうけやすいからね。

新しく武器や防具を装備するときは、まめにステータスでチェックしようね。めんどーだけどさ。

エスナとバスナはこんなふう成長するぞ

一般にエスナは永久的な状態変化の、バスナは一時的な状態変化の治癒魔法だってことは、知られてるよね。でも、レベルが低いときから、すべての状態を治せるわけじゃないんだ。

右の表は、どのレベルでどの状態を回復できるかを一覧にしたものなのだ。ただし、複数のキャラを同時に回復させたい場合は、それぞれのレベルに、+1したレベルが必要になるのだ。つまり、ふたり以上のキャラの石化状態

	エスナ	バスナ
レベル1	盲目、猛毒	毒、眠り
レベル2	呪い	沈黙
レベル3	忘却	小人
レベル4	蛙	マヒ
レベル5	石	混乱
レベル6	死	

を、一度に治すためには、エスナのレベルは6以上必要になるのだ。もちろんひとりずつ治すんなら、レベル5以上あればオーケーだよ。

宿屋に安く泊まろう

戦いで傷ついたカラダを休ませてくれる宿屋は、HPやMPの消費量によって、その宿泊料が変わってくる。モーション消費量が多いほど、料金は高く、つまり、傷ついていればいるほど、お金をたくさん取られちゃうのだ。これ

はけっこうツライよね。

じつは宿屋の料金は、MPIポイントにつき1ぎる、HPIポイントにつき1ぎるかかるのだ。だから、ケアルを持って、MPが残ってれば、魔法で体力を回復してから泊まったほうが、だんぜん安く泊まれちゃうワケなのだ。

リボンはスゴイぜ

一見、ただのヒモみたいなリボン。だいいち「リボン」って響きが女の子しくて、ちょっと恥ずかしいよね。だけど、このゲームに登場するリボン、じつはすっげーものなんだぜ。かぶとの役割を果たすんだけど、精神、

神経、変化などの魔法に対して、圧倒的な強さを持っているのだ。

もし、ラッキーにも発見したら、「リボンなんて……」とか言って捨てたり売ったりしないように。そのほうが自分のためだからね。ま、わかっていると思うけど。

チョコボのうわさを知ってるかい？

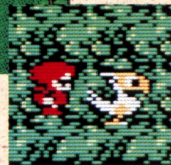


◆あ、大戦艦の飛び立つたそのサラマンドで、思わぬ情報が出てきたぞ。目指すはカシウオーンの南の森だぜ。



◆きやー、いたいた。コイツがうわさのチョコボなんだなーっ。

◆見つけると、こーして待っていてくれるんだよん。の森に住んでいるらしい。うー、早く見つけて背中に乗りたいヨ!! すっげー速く移動できるんだってさ。



チョコボ



ファイナルファンタジーII

ぼう けん しゃ こうりやく
冒険者のための攻略ガイド

ファミコン通信 1月6・20日号特別付録①

昭和64年1月20日発行(隔週金曜日発行) 第4巻 第1・2合併号 通巻65号